

Vamos fazer um filme! Projeto de investigação sobre novas pedagogias no ensino das artes visuais, literacia visual e média

MANUEL FERNANDO DE SOUSA MOREIRA
& SUSANA ISABEL DA LUZ RODRIGUES

Manuel Fernando de Sousa Moreira: Portugal, professor do ensino básico e secundário. Frequenta o Mestrado em Ensino das Artes Visuais da Universidade de Lisboa. Licenciatura em Artes Plásticas-Escultura pela Universidade de Belas-Artes da Universidade do Porto.

Susana Isabel da Luz Rodrigues: Portugal, professora do ensino básico e secundário. Frequenta o Mestrado em Ensino das Artes Visuais da Universidade de Lisboa. Licenciatura em Artes Plásticas-Pintura pela Universidade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Artigo completo submetido a 2 de junho e aprovado a 10 de junho de 2013.

Resumo: “Vamos fazer um filme!” é o nome do projeto colaborativo desenvolvido em contexto escolar, que procura investigar sobre novas metodologias de ensino das artes visuais, com recurso às tecnologias emergentes e estudar a sua influência cognitiva em todo o processo de aprendizagem.

Palavras chave: Filmes / Cinema de Animação / Artes Visuais / Tecnologias Emergentes / Colaborativo.

Title: *‘Lets make a movie’ a research project on new approaches to visual arts teaching*

Abstract: *“Let’s make a movie!” is the name of the collaborative project developed in school context, which seeks investigate on new methodologies of teaching visual arts, using the emerging technologies and study their cognitive influence throughout the learning process.*

Keywords: *Films / Cinema Animation / Visual Arts / Emerging Technologies / Collaborative.*

Introdução

“Vamos fazer um filme!” foi um projeto colaborativo desenvolvido em parceria com o grupo Workschool e o Agrupamento de Escolas Avelar Brotero, em

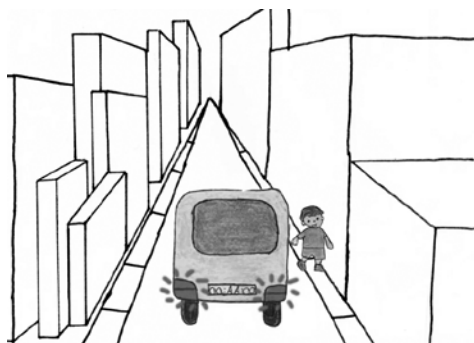


Figura 1. Fotograma de filme de animação. Fonte própria.

Odivelas. Foi aplicado na disciplina Educação Visual e teve a colaboração de quatro turmas do 3º Ciclo do ensino básico, dos 7º, 8º e 9º anos.

Um dos objetivos deste projeto foi aplicar, em contexto de aula, uma nova abordagem sobre as metas curriculares da disciplina, repensando metodologias e propondo novas práticas pedagógicas com o incremento das tecnologias emergentes. Estas novas tecnologias foram utilizadas num processo de ensino/aprendizagem e de *mobile learning*, sendo objeto de análise o seu potencial como recurso facilitador das aprendizagens, capazes de promoverem o sucesso e a motivação dos alunos. Segundo Silva (2008: 81) o “uso de dispositivos móveis na educação está centrado nas possibilidades de impacto no processo de ensino e aprendizagem, não no acesso propriamente dito, mas na incorporação desses como ferramentas para ensinar e aprender”.. Os alunos puderam utilizar os seus próprios recursos, como máquinas digitais, *smartphones*, *tablets*, *ipod’s* e aplicações móveis para execução dos seus trabalhos e exploração plástica, em complemento com os processos mais convencionais como o desenho ou ilustração.

Dada a especificidade do projeto, os conteúdos foram direcionados para o campo da literacia visual e fílmica. Foi estabelecido um plano que abordasse diferentes temáticas relacionadas e que permitissem compreender as várias etapas de execução de um filme, nas suas vertentes e técnicas. O objetivo final seria a produção de um filme ou animação, nas técnicas escolhidas pelo grupo de trabalho e executado num curto período de tempo, realizado num processo simplificado de meios e de recursos.

1. Contributos para uma investigação

Este projeto é um contributo para uma investigação mais alargada, tendo como objeto de análise estudar o impacto das tecnologias emergentes aplicadas ao ensino, estudadas em três vertentes: (1) O impacto das novas metodologias criadas em função das tecnologias emergentes e aplicações móveis, num processo de

ensino/aprendizagem. (2) A sua influência ao nível da aquisição das aprendizagens. (3) Como meios facilitadores, evidenciar o seu contributo na execução dos projetos desenvolvidos pelos alunos, melhorando a sua autonomia, rapidez de execução e criatividade.

Esta amostra foi realizada com alunos do 3º Ciclo, de diferentes graus de ensino. Esta investigação está a ser desenvolvida tendo por base outros estudos realizados e teorias relacionadas com a temática, onde se procurou obter fundamentação e resposta às hipóteses formuladas. Algumas das hipóteses formuladas tentam questionar sobre as diferenças nos resultados cognitivos entre professores que utilizam as tecnologias emergentes e outros processos convencionais. Relativamente aos resultados obtidos, que diferenças se constatarem e a que nível entre os alunos que utilizaram os novos meios e outros que utilizaram processos convencionais para realizar o mesmo tipo de projeto (Figura 1). E sobre a utilização destas tecnologias, até que ponto estas contribuíram para uma maior rapidez de execução dos trabalhos e para uma maior autonomia dos alunos?

1.1 O projeto Workschool

O Workschool é formado por professores e finalistas do Mestrado em Ensino das Artes Visuais que investigam sobre novas práticas pedagógicas no campo das Artes Visuais, em interdisciplinaridade com outras áreas do ensino, com recurso às tecnologias emergentes. Os projetos são desenvolvidos dentro do âmbito colaborativo, são de curta duração e de acordo com as necessidades e especificidade das turmas envolvidas. O enfoque está direcionado para o sucesso dos alunos e, neste sentido, são propostas novas metodologias e abordagens de conteúdos, de acordo com as metas curriculares, versando as matérias onde os alunos revelam mais dificuldades nas aprendizagens. Em complementaridade, também se pretende dar resposta a determinados constrangimentos e limitações que inibem a execução de certas atividades e que são do interesse dos alunos e da escola, como por exemplo, a falta de equipamento ou de conhecimentos técnicos específicos em determinadas áreas por parte do professor/formador.

Todos os projetos desenvolvidos são reflexionados e avaliados por todos os seus intervenientes: mentores do projeto, professores cooperantes e alunos. Da avaliação final resultará a criação de novos recursos, tendo por base o trabalho desenvolvido. A partilha e troca de experiências fazem parte das boas práticas do Workschool, pelo que, todos os resultados das investigações e recursos criados, serão partilhados e divulgados.

1.2 Antecedentes do projeto

Este projeto foi concebido a partir de experiências anteriores realizadas em



Figura 2. Cartazes das atividades desenvolvidas no projeto Arte Pública na Escola. Fonte própria.

contexto de aula em que as tecnologias emergentes assumiram um papel fundamental na motivação e sucesso nas aprendizagens dos alunos. Estes trabalhos anteriores foram realizados em contextos escolares e sociais difíceis em que motivar os alunos assumiu um papel preponderante para o desenvolvimento dos projetos. “Os alunos motivados demonstram comportamentos e pensamentos que optimizam a aprendizagem e o desempenho, tais como tomar iniciativas, enfrentar o desafio ou utilizar estratégias de resolução de problemas” (Skinner & Belmont, apud Lemos 2008: 194).

Referência ao projeto Arte Pública na Escola, projeto selecionado para o “ti-cEduca Júnior 2012” destinado a alunos do Ensino Básico e Secundário, com a pretensão em divulgar projetos inovadores que promovam a utilização educativa das TIC (Figura 2). O projeto de “Arte Pública na Escola” foi protagonizado por alunos do 3º Ciclo da Escola EB 2,3 de Marvila, num processo de inclusão através das artes. Uma outra forma de aprender e de ensinar onde se exploraram vários recursos tecnológicos móveis e digitais para a produção da obra artística no campo do *graffiti*, poesia visual, galeria virtual e cine/vídeo, em formato de mini-filmes. Um projeto com uma dinâmica cultural e formativa onde se apela ao envolvimento e interatividade de toda a comunidade escolar, na procura de novas linguagens visuais. A utilização de novos recursos tecnológicos emergentes deu início à investigação de novas práticas pedagógicas, capazes de promoverem a criatividade e desenvolvimento pessoal dos alunos. Estes novos meios possibilitaram a descoberta de novas linguagens e contribuiu para a compreensão do processo de criação artística e da sua metodologia projetual.

Na componente deste projeto da área do vídeo foi proposto a exploração de diferentes técnicas que vão desde o cinema de animação, cinema mudo, cinema 3D e video-arte. O objetivo era a realização de filmes de curta duração — mini filmes — desenvolvidos durante uma aula de 90 minutos, com a construção do

guião, *storyboard*, filmagem e montagem. A concretização de todas as etapas para a realização de um filme, num curto espaço de tempo, lançavam novos desafios que implicavam uma organização eficaz, direcionada para o essencial, em que a utilização dos novos meios tecnológicos tiveram um papel fundamental para a obtenção sucesso com esta metodologia, relevando-se de extrema eficácia devido à sua simplificação de meios.

O *storyboard* foi construído a partir de uma ideia simples, com auxílio de mapas conceptuais, que ajudaram a clarificar ideias e a planear uma história que fosse eficaz e perceptível. Os equipamentos utilizados para a realização dos filmes, foram meios de fácil acesso como a câmara fotográfica, *ipod* e que permitisse recolher imagens digitais, na sua maior parte, propriedade dos alunos.

2. Metodologia e planificação do projeto

O plano de trabalho do projeto “Vamos fazer um filme!” foi realizado de acordo com a planificação anual da disciplina de Educação Visual e enquadrado no Projeto Educativo da escola. Os alunos que participaram no projeto, faziam parte de quatro turmas do 3º Ciclo, uma do 7º ano, outra do 8º e duas do 9º ano, perfazendo um total de 79 alunos. Numa caracterização sumária das turmas são heterogêneas, com uma forte predominância de alunos de origem estrangeira e alguns com dificuldades de comunicação oral por não dominarem a língua portuguesa. Em termos de diagnóstico inicial, os alunos apresentavam falhas na consolidação de conhecimentos e pouca motivação no desempenho das tarefas propostas, pelo que foram realizadas as estratégias adequadas para mudança de paradigma. Ao nível dos professores envolvidos, para além da professora cooperante da escola, que lecionava Educação Visual em todas as turmas, participaram dois professores do projeto Workschool.

Numa primeira fase, os alunos foram divididos em grupos de trabalho, entre dois e quatro elementos, de acordo com os seus interesses e empatia com o tipo de trabalho a desenvolver, o que originou 21 grupos (Figura 3).

Ao nível da calendarização, o projeto foi desenvolvido nos meses de abril e maio, do corrente ano, com apresentação final em Junho à comunidade educativa dos trabalhos realizados. O trabalho proposto foi selecionado em 7 sessões, de 90 minutos, lecionadas uma vez por semana, com temáticas e conteúdos diferentes, no campo da literacia fílmica e visual. A última sessão foi destinada à visualização dos trabalhos realizados pela turma, fazendo uma análise crítica sobre os resultados obtidos.

As temáticas foram pensadas de acordo com os conteúdos que se revelaram mais adequados para este projeto, possibilitando a aquisição da informação e orientação necessárias para o bom andamento do projeto e, de acordo com as metas

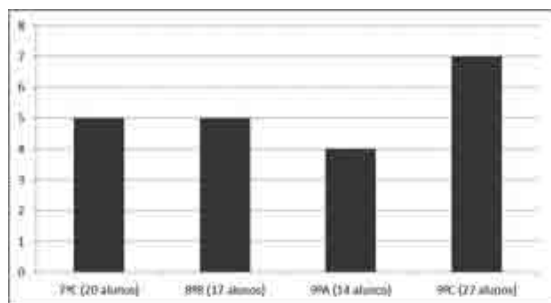


Figura 3. Distribuição dos grupos pelas turmas.

estabelecidas. Pressupunha-se que os alunos compreendessem as várias etapas para a realização de um filme e das inúmeras possibilidades que existiam para darem forma às suas ideias, construindo uma narrativa na forma de filme ou de animação. Cada aula era composta por uma componente teórica e outra prática, recorrendo a aplicações interativas para melhor exemplificação dos temas versados. A parte prática incidia na execução do projeto, dividindo os elementos pelas diferentes tarefas a desempenhar. Sempre que necessário, foram distribuídos guiões e fichas de trabalho para orientar o trabalho de grupo e criar uma metodologia projetual adequada a este tipo de projetos.

Para uma melhor identificação das diferentes possibilidades, foram apresentados vários tipos de filmes, de curta duração, com utilização de diferentes técnicas, que exploravam de uma forma plástica e estética os materiais utilizados, apelando também a um sentido crítico. No que se refere à utilização dos equipamentos necessários para a concretização dos projetos, foram apresentadas diversas possibilidades, desde *smartphones*, aplicações para animação em *stopmotion*, efeitos especiais com ecrã verde, entre outras (Figuras 4 e 5).

As técnicas foram enquadradas de acordo com as características de cada projeto, abrindo novas possibilidades para a concretização das ideias (figura 6). O uso de novos meios sugerem novas formas de aprendizagem que podem ser aplicadas à resolução de problemas nos trabalhos propostos e que, Segundo Oliveira (2009: 237) “Aprender a resolver problemas usando as tecnologias requer uma utilização criteriosa e fundamentada destas ferramentas e uma cuidada preparação dos materiais de instrução que devem, entre outros, respeitar os princípios da nossa arquitetura e funcionamento cognitivos.” Os grupos de trabalho optaram por temas e técnicas diferentes, mas com um claro domínio da animação, onde se exploraram diferentes técnicas e materiais (Figura 7).

No que respeita às temáticas propostas, para além de tema livre, existiam temas específicos com o intuito de concorrer a determinados concursos de cinema, em que existia essa condicionante. A possibilidade de concorrer a vários



Figuras 4 e 5. Imagens exemplificativas da técnica do ecrã verde utilizada no filme: Portugal é Arte. Fonte própria.

Figura 6. Exemplo do uso das tecnologias na realização de uma animação. Fonte própria.

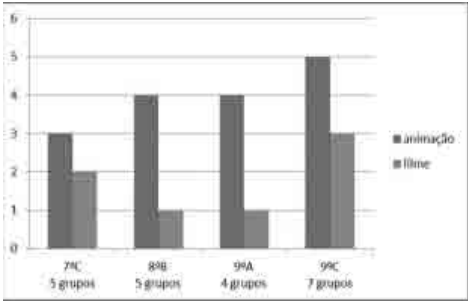


Figura 7. Gráfico representativo das técnicas selecionadas por turma (fonte própria).

Figura 8. Exemplos dos cartazes promocionais dos filmes (fonte própria).



concursos com os trabalhos produzidos, foi um fator de motivação para alguns grupos de trabalho, evidenciando mais empenho e pesquisa para a apresentação de um produto final conseguido. Os temas escolhidos foram predominantemente temáticas relacionadas com a realidade dos alunos, tais como, o *Bullying*, discriminação e violência na escola. Outros optaram por trabalhar temas relacionados com a Arte na escola e museus.

Com o objetivo de aplicar os conhecimentos adquiridos relativamente aos conteúdos programáticos da disciplina, relativos à Comunicação Visual e para divulgação dos seus projetos à comunidade escolar, os alunos realizaram cartazes do seu filme ou animação (Figura 8). No decorrer deste projeto os meios tecnológicos utilizados assumiram um papel facilitador e diferenciador que, segundo Edwards (2012) citando Tinio sugere que, quando as TIC são usadas adequadamente, podem permitir novas formas de ensinar e de aprender em vez de simplesmente permitir aos professores e alunos, fazer de forma diferente aquilo que faziam anteriormente.

3. Conclusão

No final, os objetivos foram largamente superados, os 21 grupos de trabalho produziram 23 filmes que primaram pela diversidade de técnicas e de temas.

Salienta-se que os alunos acham importante a colaboração do professor no desenvolvimento das suas ideias, pois consideram que este tem mais conhecimentos e que consegue melhor potenciar as suas ideias. Daí a importância da formação técnica do professor em trabalhos que envolvam várias turmas e vários grupos de trabalho recorrendo a tecnologias e instrumentos digitais. O trabalho colaborativo entre professores revelou-se fundamental para o desenvolvimento de um projeto com estas características e num curto espaço de tempo, tornando possível alcançar um dos objetivos, a concretização final de todos os trabalhos. A troca de experiências entre os professores envolventes foi enriquecedora, pois cada um contribui para o projeto de forma distinta e característica, de acordo com a sua formação e experiência pessoal. Foram comparados os diferentes recursos utilizados e que vantagens apresentam no desenvolvimento e concretização dos projetos. Concluiu-se que claramente os novos recursos e tecnologias são uma fonte de possibilidades e uma aposta no futuro, tanto pela sua facilidade de trabalho como pela rapidez de execução neste tipo de trabalhos. Foram também um elemento importante na motivação e envolvimento dos alunos na concretização dos trabalhos. A apresentação do produto final à comunidade escolar, foi um fator de relevo, reconhecendo o mérito e o potencial dos alunos. Nesta apresentação pública, a comunidade escolar pode participar na escolha do prémio atribuído pelo público do melhor filme. Este reconhecimento e valorização dos resultados finais revelaram-se bastante significativos para os alunos. Este projeto é um forte contributo para um estudo mais aprofundado sobre novas metodologias, tentando colmatar as lacunas existentes ao nível de recursos e produzindo novos para desafios futuros.

No final, foi realizado um inquérito aos alunos para avaliação do projeto que está a ser objeto de análise e, dada a proximidade com a data da elaboração deste artigo, ainda não foi possível acrescentar mais dados à conclusão final.

Referências

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Dias, Paulo & Osório, António (2008) | Miranda, Guilhermina & Bahia, Sara, Org. (2010) |
| Universidade do Minho — Centro de | Lisboa: Relógio D' Água Editores. |
| Competências ISBN: 978-972-98456-2-8 | Miranda, Guilhermina Org. (2009) Lisboa: |
| Edwards, Anthony (2012) London: | Relógio D' Água Editores. ISBN: 978-989- |
| Continuum books. | 641-141-1 |